

ACTIVIDADES DE DOCENCIA, EXPERIMENTACIÓN Y DE TRABAJO AUTÓNOMO CON HERRAMIENTAS WEB 2.0 Y 3.0

RUEDA DE LA PEDAGOGÍA 3.0

https://2-learn.net/director/wp-content/uploads/2014/10/Rueda_de_Bloom.pdf

TAXONOMÍA DE BLOOM PARA LA ERA DIGITAL

<http://eduteka.icesi.edu.co/imgbd/23/23-08/bloomdigitalHor.gif>

		ACTIVIDADES	HERRAMIENTAS
DOCENCIA (Asistido por el profesor)	- Conferencias, Seminarios, Estudios de Casos, Foros, Clases en Línea, Servicios realizados en escenarios laborables. - Experiencias colectivas en proyectos: sistematización de prácticas de investigación-intervención, proyectos de integración de saberes, construcción de modelos y prototipos, proyectos de problematización, resolución de problemas, entornos virtuales, entre otros. - Evaluaciones orales, escritas entre otras.	- Webinar, película - Debate - Entrevista	ZOOM Microsoft Teams - Office 365 (One Drive, Planner) Skype
		Mural, tableros	Padlet, Pinterest
		Chat, Foro	Moodle, Facebook, Whatsapp
		Cuestionario	Examview, Moodle
		Test Online Interactivos	Kahoot Socrative Quizziz Nearpod
		Juego y actividades educativas en línea (sopa de letras, crucigramas, videoquiz, etc.)	Educaplay Playposit
		- Objeto de Aprendizaje - WebQuest; MiniQuest	ROA eXeLearning Webquest Creator
		Portafolio Docente	Suite Google (Docs/Drive, Sites, Blogger)
		- Presentación, - Mapa Mental - Canvas - Infografía	Power Point, Prezi Genial.ly, MindMeister Canva Picktochart

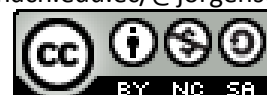
		- Podcast - Vídeo	Soundcloud, Ivoox Youtube, Vimeo
		Simuladores, paseos virtuales, - Realidad aumentada, Realidad virtual - Software de aplicación	Roar Augmentedclass Zapworks
		Maqueta – Prototipo	(SketchUp, Tinkercad CAD online)
PRÁCTICAS DE APLICACIÓN Y EXPERIMENTACIÓN	- Actividades desarrolladas en escenarios experimentales o laboratorios, prácticas de campo, trabajos de observación, resolución de problemas, talleres, manejo de base de datos y acervos bibliográficos entre otros. - Actividades desarrolladas en escenarios experimentales o laboratorios, prácticas de campo, trabajos de observación, resolución de problemas, talleres, manejo de base de datos y acervos bibliográficos entre otros.	- Debate - Lectura comprensiva - Solución de ejercicios	ZOOM Microsoft Teams Skype
		Mural, tableros	Padlet, Pinterest
		Tabla Comparativa	Word - Suite Google (Docs/Drive)
		- Chat - Foro	Moodle, Facebook, Whatsapp
		- Mapa Mental - Canvas	Genial.ly Canva
		Simuladores, paseos virtuales, - Realidad aumentada, Realidad virtual - Software de aplicación	Roar Augmentedclass Zapworks
		Maqueta – Prototipo	(SketchUp, Tinkercad CAD online)
ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE AUTÓNOMO	Lectura, análisis y comprensión de materiales bibliográficos y documentales tanto analógicos como digitales, generación de datos y búsqueda de información, elaboración individual de ensayos, trabajos y exposiciones.	- Ensayo - Informe de Investigación (Reporte) - Diario - Tabla Comparativa - Síntesis o Resumen - Diagramas (Radial, árbol, V Heurística, espina de pez)	Microsoft Teams - Office 365 (One Drive, Planner) Word Power Point Genial.ly,
		Informe estadístico	Excel

		• Cuento ó Comic • Animación	• Storyboardthat, Pixton • Powtoon
		• Película, video en grupo • Podcast	• Youtube, Vimeo • Facebook, • Soundcloud, Ivoox
		• Glosario • Foro	• Moodle
		• Portafolio estudiante	• Suite Google (Docs/Drive, Sites, Blogger)
		• Línea de Tiempo • Infografía, Collages • Mapa Mental • Canvas	• Genial.ly • Canva
		• Investigación Bibliográfica	• Google Académico, Google Libros, Ebook Central, ELibro, Scopus, Scielo, Dialnet

Ms. Jorge Silva Castillo

PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES INFORMÁTICA

jsilva@unach.edu.ec/@jorgensc





ACTUALIZACIÓN DEL MAPA DE LA WEB 2.0

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA INFORMÁTICA
OCTUBRE 2018 - FEBRERO 2019
PRIMER NIVEL